

**PENGARUH PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

**<sup>1</sup> Yesi ananda <sup>2</sup> Weni Kurniawati, <sup>3</sup> Suci Hartati**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam An Nur Lampung

---

**Keywords:**

Play Exploration, Pulp Media Fine,  
Motor Skills

---

**Correspondence Address:**

yesianandanangnok@gamil.com

**Abstract** Early childhood growth and development is very important to be directed so that children do something in accordance with the commands of Allah SWT. As children grow up, they need more complete educational stimulation and guidance. The beginning of a child's life is the most appropriate time in providing encouragement or efforts to help children's development in order to develop optimally. Without the development of interesting learning media for children in the learning process at school, education cannot run well. In the learning process, of course, you must use learning media that can attract children's attention, so that during the learning process they do not feel bored. To increase the value of creativity in children, motivation is needed in the learning process. Methodology is "a systematic investigation and formulation of methods to be used in research. Research is an action that is carried out systematically and thoroughly with the aim of obtaining new knowledge or obtaining new structures or interpretations from existing knowledge, where the attitude of people acting must be critical and the procedures used must be complete. The results of the data management and analysis that researchers do can answer the formulation of the problem that there is a significant relationship between used pulp media games and fine motor skills as seen from the results of the correlation test with a correlation number of 0.830 which means  $r_{calculate} > r_{table}$  or  $0.830 > 0.482$  at the level of significance of 5% with  $n = 15$ . These results show that there is a relationship between used pulp media games and fine motor skills in.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena, pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang. Selain itu, peranan

pendidikan bagi seseorang juga merupakan faktor penting dalam memperoleh kemampuan dan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah kehidupannya.(Warisno 2022)

Dalam proses pendidikan juga sangat dibutuhkan metode pembelajaran

karena metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Warisno 2016). Dari pemahaman inilah dapat dikatakan bahwa tanpa metode atau penerapan metode yang tepat maka suatu materi pelajaran itu tidak akan dapat berjalan efektif dan efisien karena tanpa metode yang efektif maka pesan atau informasi dari suatu pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru tidak dapat terserap oleh peserta didik secara maksimal (Eko Cahyono n.d.). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar (Andari, Warisno, and Anshori 2025). Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dengan pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Harus diketahui bahwa metode bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam proses belajar tetapi masih banyak lagi hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik, antara lain; motivasi, minat belajar, lingkungan, sarana dan prasarana, guru dan lain sebagainya. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa metode itu merupakan faktor dari keberhasilan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran karena metode merupakan cara untuk

meyampaiakn isi materi pelajaran. Oleh sebab itu tanpa penerapan suatu metode yang tepat maka materi pelajaran tidak akan terserap secara maksimal, karena metode merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa yang perlu diketahui.

Perlu disadari bahwa waktu belajar pendidikan formal bertambah sehingga peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu mereka di sekolah. Jadi kesempatan bermain yang merupakan memang kebutuhan anak semakin berkurang. Hal ini terjadi karena sebagian orang tua berpendapat bahwa menganggap pelajaran disekolah hanya belajar mengerjakan tugas sehingga tidak ada keterampilan yang dapat dikuasai oleh siswa, pada akhirnya anak merasa terbebani akibat terlalu banyak tugas yang diberikan karena setiap proses pembelajaran tidak ada metode selingan yang dipakai. Untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik maka seorang guru harus mengetahui cara-cara atau metode yang harus diterapkan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu siswa perlu adanya metode pengajaran yang berbasis permainan di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode *Role Playing* (Hidayat n.d.). Metode *role playing* merupakan dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi

peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Warisno 2025).

Dengan menggunakan metode *role playing* dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog melalui interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan. Pembicara menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak), pembicara fungsinya sebagai komunikatif dan penyimak sebagai komunikan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan selama 3 (tiga) kali pertemuan pada jam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V.A bahwa proses pembelajaran guru hanya terpaku pada metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

Kondisi yang demikian akan menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan metode yang kaku di sekolah, karena sebagian besar

guru mengajar dengan cara ceramah dan pemberian tugas, bahkan kadang kala seorang guru pun tidak menjelaskan sama sekali tentang materi tersebut tetapi langsung memberikan tugas latihan. Dan pada akhirnya siswa terpaksa di suruh belajar di rumah sehingga menyebabkan materi pelajaran yang didapatkan tidak mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik.

Hubungan keterampilan berbicara sebagai bahasa lisan dengan aspek pendidikan dan humanistik dapat pula dilihat pada (QS Ar-Rahman/55: 1-4). (Departemen Agama n.d.)

1. (tuhan) yang Maha pemurah,
2. yang telah mengajarkan Al Quran.
3. Dia menciptakan manusia.
4. mengajarnya pandai berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”.

## B. Kerangkai Teori

### 1. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain metode adalah *a way in achieving something*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara kerja untuk memudahkan seseorang dalam pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang

diinginkan. Menurut Zainal Aqib, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Menurut Roestiyah, metode *role playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu.

Menurut Wina Sanjaya, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Metode *role playing* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah berikan oleh pendidik dalam suatu peristiwa.

## 2. Keterampilan Berbicara

Menurut (Ahmad Syarifuddin n.d.) keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan berikutnya yang kita kuasai setelah kita menjalani proses latihan belajar menyimak. Menurut Iskandarwassid dkk, keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mengucapkan kata-kata secara lisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain.

## 2. Definisi Operasional

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian pada objek yang ada di lapangan, maka penulis memberikan definisi operasional yaitu untuk memberikan pelajaran yang lebih tegas tentang variabel yang dikemukakan dalam penelitian.

Metode *role playing* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah berikan oleh pendidik dalam suatu peristiwa.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mengucapkan kata-kata secara lisan untuk menyampaikan kehendak atau keinginan kepada orang lain. Indikator keterampilan berbicara mencakup:

- a. Kejelasan vocal dalam berbicara

Tujuan utama dalam pembelajaran berbicara adalah melatih siswa agar dapat berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Jadi, dapat diartikan bahwa keterampilan berbicara menyampaikan secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

## METODELOGI PENELITIAN

Pendekatan Penelitian Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif (Moleong 2002) dengan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Adapun bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh

penggunaan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung 3.2. Desain Penelitian Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen yang diberikan treatment dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (pretest) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut : Tabel 1.

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

O<sub>1</sub> : Tes awal atau pretest sebelum diberikan kelompok eksperimen 1 O<sub>2</sub> : Tes akhir atau posttest setelah diberikan kelompok eksperimen 1 O<sub>3</sub> : Tes awal atau pretest sebelum diberikan kelompok eksperimen 2 O<sub>4</sub> : Tes akhir atau posttest setelah diberikan kelompok eksperimen 2 X : Perlakuan atau treatment dengan menggunakan media hand puppet. 3.3. Instrument Penelitian Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Instrumen tes berjumlah 10 butir soal essay yang diberikan pada saat pertest-postest untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, kemudian lembar observasi digunakan pada saat perlakuan model pembelajaran role playing digunakan untuk melihat keefektifan model role playing. 3.4. Teknik Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan pada

penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif bertujuan mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa. Data keterampilan berbicara diperoleh dari data pretest dan posttest setelah dilaksanakan pembelajaran. Data keterampilan berbicara diperoleh melalui tes essay yang diberikan. Selanjutnya disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram serta variasinya menggunakan aplikasi analisis Statistical Package for Social Science (SPSS) dengan rumus ; Data perolehan nilai selanjutnya dikelompokkan dalam lima kategori untuk mengetahui kategori kemampuan menyimak yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Kategori berikut dinyatakan dalam bentuk table di bawah ini :

**Tabel 2. Keterampilan Berbicara**

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	≥ 85-100
2	Baik	70 – 84
3	Cukup	61 – 69
4	Kurang	< 40 - ≤ 60

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat pula statistik parametris serta statistik nonparametris. Sebab data yang digunakan merupakan data rasio. Jenis statistik parametric yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Paired Sampel t-Test. Paired Sampel t-Test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara dua variabel dalam dua kelompok yang sama. Adapun prasyarat dari Paired Sampel t-Test dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. 1) Uji Normalitas Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk

mengetahui apakah ada data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas digunakan uji Kalmogrof-Smirnov dengan bantuan Statistical Package for Social Science (SPSS). 2) Uji Homogenitas Uji homegenitas dilakukan setelah uji normalitas data, bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan Statistical Package for Social Science SPSS uji Hartley dengan kriteria ketika nilai signifikansi  $>0,05$  maka varian sampel dapat dikatakan homogen. 3) Uji Hipotesis Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Paired Sampel t-Test. Paired Sampel tTest digunakan untuk membandingkan rata-rata pada dua variabel dalam satu kelompok yang sama. Kriteria pengujian ini, jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata  $0,05$  maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  di tolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi Statistical Packge for Social Science (SPSS). Kemudian untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut : Hipotesis nol ( $H_0$ ) Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung Hipotesis alternative ( $H_a$ ) : Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung. 4. HASIL DAN PEMBAHASAN 4.1. Hasil Penelitian Hasil penelitian ini akan diarahkan untuk mencapai tiga rumusan masalah penelitian yang telah dilakukan, rumusan masalah pertama mengetahui gambaran penerapan model role playing di kelas III MIN 2 Bandar Lampung, rumusan masalah kedua mengetahui gambaran keterampilan

berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung menerapkan model role playing. Kemudian rumusan masalah ketiga mengetahui pengaruh penerapan model role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung Selanjutnya tujuan penelitian berikut akan dijelaskan pada bab ini. Total subjek pada penelitian yang dilakukan berjumlah 56 siswa. Sebanyak 28 siswa kelas III A sebagai kelompok eksperimen, dan sebanyak 28 siswa kelas III sebagai kelompok kontrol. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen tes uraian berupa pretest dan posttest yang di bagikan kemudian dijawab secara tulis dan lisan secara individu untuk mengukur perbedaan keterampilan berbicara melalui pretest pada kelas yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran role playing atau kelompok eksperimen, dan kelas yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran role playing atau kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama dua minggu sebanyak empat kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan pretest. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran role playing. Pertemuan keempat sebagai pertemuan terakhir pemberian posttest untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada keterampilan berbicara siswa pada kelas III. Gambaran penerapan model pembelajaran role playing pada siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran role

playing yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada 29 September 2023. Hasil observasi keterlaksanaan penerapan model pembelajaran role playing pada siswa kelas III secara lebih rinci seperti berikut ini:

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran role playing. Pada pemberian treatment 1 memperoleh skor 33 dari skor maksimal 64 yang menunjukkan presentase 51% dengan kategori kurang. Kemudian treatment 2 proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung baik dengan perolehan skor 56 dari skor maksimal 64 sehingga menunjukkan persentase 87% dengan kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer untuk setiap pertemuan meningkat, sehingga disimpulkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran role playing berlangsung secara efektif. Gambaran keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan

**Tabel 3.** Hasil Observasi Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing*

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Skor perolehan/ Skor maksimal	33/64	56/64
Persentase	51%	87%
Kategori	Kurang	Sangat baik

data yang telah terkumpul . Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran role playing yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah pretest (tes awal) dan posttest

(tes akhir). Pretest dilakukan pada tanggal 26 September 2023 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa sebagai kelompok eksperimen dan sebanyak 28 siswa sebagai kelompok kontrol. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan treatment. Kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran role playing sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembandingan karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran role playing. Deskripsi hasil pretest siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.** Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Terendah	30	34
Nilai Tertinggi	65	70
Rentang ( <i>Range</i> )	35	36
Standar Deviasi	7,490	7,885

Berdasarkan tabel 4. jumlah sampel kelompok eksperimen 28 siswa dan jumlah sampel kelompok kontrol 28 siswa diperoleh data keterampilan berbicara siswa tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 54,21 sedangkan nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol 45,89. Selain itu, data nilai pretest kelompok eksperimen lebih kecil daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rentang (range) antara kedua kelas. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 7,885 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 7,490. Hasil pretest siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi

keterampilan berbicara siswa sebagai berikut.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Berbicara (*Pretest*) Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
85-100	Sangat Baik	-	-	-	-
70-84	Baik	-	-	-	-
61-69	Cukup	1	3	4%	11%
≤40-60	Kurang	27	25	96%	89%

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan berbicara dengan kategori sangat baik tidak terdapat siswa yang memperoleh baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak ada.

Pada kategori baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen juga tidak terdapat siswa. Selanjutnya pada kategori cukup kelompok eksperimen sebanyak 1 siswa dengan persentase 4% sedangkan kelompok kontrol sebanyak 3 siswa dengan persentase 11%, dan kategori kurang kelompok eksperimen sebanyak 27 siswa dengan persentase 96% sedangkan kelompok kontrol sebanyak 25 siswa dengan persentase 11%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada kelompok eksperimen dominan berada dikategori kurang, sedangkan kelompok kontrol juga berada dikategori kurang. Adapun penyajian secara lengkap untuk rata-rata persentase hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap indikator. Posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang keterampilan berbicara setelah pemberian treatment berupa penerapan model pembelajaran role playing pada proses pembelajaran. Deskripsi hasil posttest siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6.** Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Terendah	70	45
Nilai Tertinggi	91	80
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	80.64	56.14
Rentang ( <i>Range</i> )	21	35
Standar Deviasi	5.970	7.442
Median	80	55

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 86,64 sedangkan nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol 56,14.

Selain itu, data nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rentang (range) antara kedua kelas. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen yaitu 5,970 sedangkan kelompok kontrol yaitu 7,442. Hasil posttest siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi skor keterampilan berbicara dengan distribusi frekuensi hasil posttest siswa sebagai berikut:

**Tabel 7.** Deskripsi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Berbicara (*Posttest*) Siswa Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
85-100	Sangat Baik	6	-	25%	-
70-84	Baik	21	1	75%	5%
61-69	Cukup	-	3	-	10%
≤40-60	Kurang	-	24	-	85%

Berdasarkan tabel 7. mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor keterampilan berbicara menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung Kecamatan Tamalate Kota Makasar setelah diberikan perlakuan antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan berbicara dengan kategori baik sebanyak 21 siswa dengan persentase 75% sedangkan kelompok kontrol hanya terdapat 1 siswa dengan persentase 5%. Selanjutnya kategori sangat baik kelompok eksperimen sebanyak 6 siswa dengan persentase 25% sedangkan kelompok kontrol tidak terdapat siswa dengan kategori keterampilan berbicara yang sangat baik. Kemudian pada kategori keterampilan berbicara yang cukup hanya siswa pada kelompok kontrol sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%. Pada kategori keterampilan berbicara kurang juga hanya ditempati oleh siswa pada kelompok kontrol sebanyak 24 siswa dengan persentase 85% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil posttest pada kelompok eksperimen berada dikategori baik, sedangkan kelompok kontrol berada dikategori kurang. Hasil analisis statistik inferensial bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi. Uji asumsi yang dilakukan pertama adalah uji normalitas Uji normalitas (EP Utama n.d.) bertujuan untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan KolmogrovSmirnov dan diolah dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25.0. Selanjutnya dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada Kolmogrov-Smirnov tes lebih besar daripada nilai  $\alpha$  yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Kemudian uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0 dengan kriteria ketika nilai signifikansi  $>0,05$  maka varian

sampel dapat dikatakan homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicaramaka dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0 (Arikunto 2002). Adapun hasil dari Paired Sample T-test nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagai berikut:

**Tabel 8.** Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest* Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol *Pretest* Kelompok eksperimen & Kontrol

T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
-294	28	0.771	$0,771 > 0,05 =$ Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 8. pretest kelompok eksperimen memperoleh nilai probabilitas pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,771. Sehingga berdasarkan nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Kemudian jika nilai t hitung sebesar -294 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 28$  maka nilai t tabel sebesar 2,047. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ( $-294 < 2,048$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum adanya penerapan model pembelajaran role playing. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan treatment berupa penerapan model

pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 25.0. Adapun hasil dari Paired Sample T-test nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sebagai berikut:

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest* Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol

T	Df	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
13,049	28	0.000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Berhasilnya uji hipotesis apabila nilai Sig.(2-tailed)  $< 0,05$ . Sehingga berdasarkan tabel 4.7 diperoleh hasil pengujian Sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak.  $H_a$  diterima : Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 13,049. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai df = 28 maka nilai t tabel 2,048 karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ( $13,049 > 2,048$ ). Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara.

4.2. Pembahasan Penelitian dilakukan MIN 2 Bandar Lampung selama kurang lebih 2 minggu. Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa kendala yang ditemukan oleh peneliti, seperti ada beberapa siswa yang terlambat datang ke sekolah, kurangnya partisipasi siswa dan masih banyak lagi. Selain kendala yang ditemukan, penerapan model pembelajaran role playing dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan melalui partisipasi siswa meningkat dalam tes setelah menggunakan model

pembelajaran role playing. Hal ini dikarenakan rasa senang siswa bermain sambil belajar melalui penggunaan model pembelajaran role playing tersebut. (Widiantara n.d.) bahwa karakteristik anak MIN yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik anak MIN tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran role playing, hal ini dikarenakan model pembelajaran role playing dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog. Kemudian penggunaan model pembelajaran role playing dapat membantu guru dalam terhadap semangat belajar siswa karena adanya kegiatan bermain peran atau drama yang juga melatih keterampilan berbicara siswa. Sejalan dengan pendapat Sari (2020) bahwa penggunaan model role playing bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan , mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas. Sehingga hal ini menyebabkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka keterampilan berbicara dibuktikan dari hasil posttest kelompok eksperimen yang mengalami perubahan dengan menggunakan model pembelajaran role playing. Begitupun dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh. Fitriani et, al (2019) hasil

penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan ada dua bentuk pengolahan data yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif, dan analisis inferensial. Tujuan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment model pembelajaran role playing. Sedangkan untuk analisis inferensial bertujuan untuk menguji normalitas data, homogenitas data dan menguji hipotesis untuk menarik kesimpulan keberhasilan penelitian apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Kemudian data diperoleh dilakukan analisis perhitungan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25.0. Adapun hasil penelitian, dijelaskan sebagai berikut: Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai Kebersamaan di rumah. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah teks narasi sejarah dengan menggunakan model pembelajaran role playing, lalu melakukan Pemain peran atau drama sesuai dengan teks narasi yang diberikan kemudian menjawab soal berkaitan dengan isi teks narasi. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dapat dikatakan berlangsung secara baik. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran mengalami perubahan disetiap pertemuan. Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran role playing pada pertemuan pertama berlangsung baik terbukti dari skor yang diperoleh, namun

masih terdapat terdapat aspek yang belum terlaksana. Kemudian penggunaan model pembelajaran role playing pertemuan kedua berlangsung dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari skor yang diperoleh. Pada pertemuan kedua ini lebih baik dari pertemuan pertama, terlihat dari langkah penggunaan model pembelajaran role playing yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan penggunaan model pembelajaran role playing menurut Deliyan & Hamdanah (2019) yaitu, (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; (2) Guru menceritakan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas dalam pembelajaran; (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; (4) Siswa diberi waktu untuk mempelajari drama pendek; (5) Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan; (6) Masing-masing kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh kelompok lain; (7) Setelah dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mengomentari peranan lakon yang diperagakan oleh kelompok lain; (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Keefektifan penggunaan model pembelajaran role playing ini turut menjadi bukti bahwa model pembelajaran role playing merupakan salah satu model yang baik dan cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar untuk terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriani et, al (2019) hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Keterampilan

berbicara siswa menggunakan model pembelajaran role playing di kelas III MIN 2 Bandar Lampung mengalami perubahan, khususnya kelompok control yang diberikan treatment model pembelajaran role playing. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian analisis statistik deskriptif nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. kelompok eksperimen berada pada kategori baik dan sangat baik, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori baik, cukup dan dominan berapa pada kategori kurang. Kategorisasi skor keterampilan berbicara terdiri dari 4 kategori yakni sangat baik, baik, cukup, kurang. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh skor Kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest kelompok eksperimen, namun kedua rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori kurang. Selanjutnya hasil posttest pada kelompok eksperimen siswa kelompok eksperimen memperoleh kategori baik dan kelompok control PIN memperoleh kategori cukup. Melalui penggunaan model pembelajaran role playing keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik. Sejalan dengan pendapat Sari (2020) bahwa penggunaan model role playing bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengepresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan yang dimiliki untuk menumbuhkan ketrampilan tersebut maka diperlukannya adanya interaksi dalam kelas. Selain itu Fitriani et, al (2019) hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V

terdapat pengaruh signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh serta teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen mengalami perubahan pada keterampilan berbicara karena pada saat pemberian pretest nilai rata-rata kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen. Namun setelah pemberian treatment menggunakan model role playing pada kelompok eksperimen memperoleh hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai posttest kelompok kontrol. Pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan kedua kelompok data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara kelompok eksperimen yang menggunakan treatment berupa penggunaan model pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran role playing. Dari hasil

statistik menggunakan uji paired sample t test diperoleh nilai perbedaan keterampilan berbicara, sebelum diberikannya treatment dan setelah diberikannya treatment. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelompok kontrol. Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III ini tidak terlepas dari kelebihan model pembelajaran role playing. Syaodih (Sari, 2020) bahwa karakteristik anak MIN yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik anak MIN tersebut guru mengharuskan untuk membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan. Salah satu modelnya adalah model pembelajaran role playing, hal ini dikarenakan model pembelajaran role playing dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog. Melalui kegiatan berdialog tersebut maka keterampilan berbicara sehingga mampu terhadap keterampilan berbicaranya.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: 1) Penggunaan model pembelajaran role playing di kelas III MIN 2 Bandar Lampung berlangsung baik, sesuai dengan langkah penggunaan model pembelajaran. 2) Keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen berada kategori baik dan keterampilan berbicara siswa kelas kontrol berada kategori cukup. 3) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara

siswa kelas III MIN 2 Bandar Lampung

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syarifuddin. *Mendidik Anak Membaca, Menulis, Dan Mencintai Al-Qur'an*. (Jakarta: Gema Insani Press, 2004),hal 58.
- Andari, A, A Warisno, and M A Anshori. 2025. "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Dan SMK." *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 18(3): 523–40.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Agama. *Al-Quran Dan Terjemahan*. (n.D.). (Jakarta: Pustaka Al- kautsar, 2011),hlm.543.
- Eko Cahyono, A. (2022). "MODEL PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS KECAKAPAN HIDUP (LIFE SKILLS)." *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.56854/sasana.v1i1.45>.
- EP Utama, N Nur Widi Astuti - 2023. *Statistik Pendidikan: Penelitian Kuantitatif*.
- Hidayat, Muslih. 2012. *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Dasar Negeri 182 Sekip Ujung*. Palembang. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
- Moleong, Lexy J. 2002. "Metodologi Penelitian Kualitatif."
- Warisno, Andi. 2016. "Persepsi Islam Tentang Pendidikan Bagi Perempuan Yang Berkeadilan Gender." *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan* 1(02): 188–205.
- Warisno, Andi. 2022. "Manajemen Internalisasi Karakter Religius Melalui Sistem Kesiswaan Di Madrasah Tsanawiyah Negeri." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(1): 627–35.
- Warisno, Andi. 2025. "MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DALAM

PEMBELAJARAN DARING:  
KESENJANGAN ANTARA  
PERENCANAAN DAN PRAKTIK DI  
PERGURUAN TINGGI.” *An Najah (Jurnal  
Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*  
4(6): 411–20.

Widiantara, et al. 2014. “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Desa Penglitan.” : *Jurnal PGSD Ganesha*.